Nintendo®

ゲームボーイ®専用カートリッジ

ポケットモンスター 青

POCKET MONSTERS™

取扱説明書

DMG-APEJ-JPN-1

このたびは、任天堂ゲームボーイ専用カートリッジ「ポケットモンスター」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全にご使用していただくために・・・

⚠警告：

- 疲れた状態や連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
  ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたりゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。
  また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合は、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
  他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合にはゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意：

- 長時間ゲームをする時は適度に休息してください。めやすとして、1時間ごとに10分から15分の小休止をとってください。

機器の取り扱いについて・・・

⚠警告：

- 運転中や歩きながら絶対に使用しないでください。けが・事故の原因となり危険です。

⚠注意：

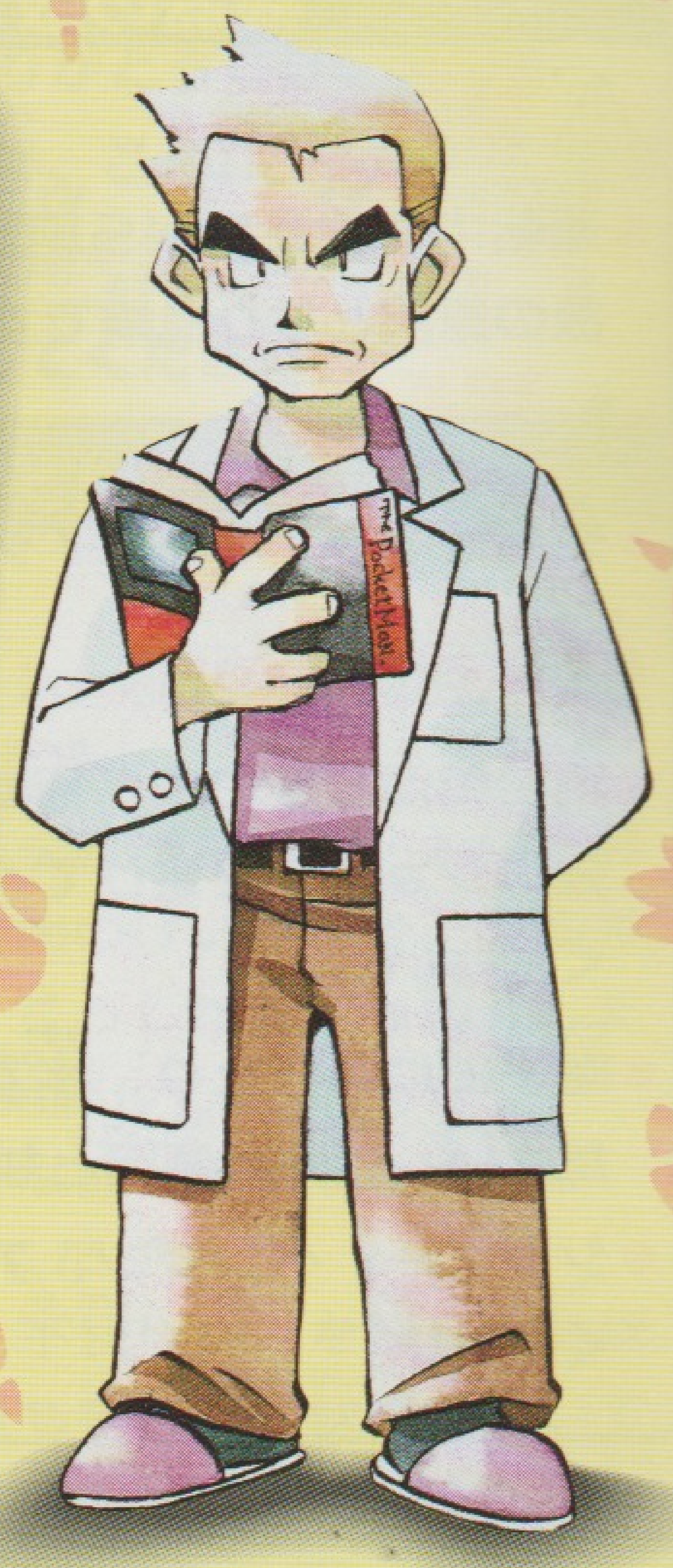
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。

使用上のおねがい：

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部にふれたり、水でぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。

このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

ポケットモンスターの世界へ、よくぞ、来た！
この世界を旅するならば、
この書をよく読むがよい。
ためになることが山ほど
記されておる！



このポケットモンスターは青箱です。この他に赤箱・緑箱があります。青箱も緑箱も赤箱もストーリー、キャラクターたちのセリフなどに違いはありません。青・赤・緑では、ポケットモンスターの出現する確率が違います。また、出現するポケットモンスターの種類に様々な違いがあります。

もくじ

- 旅のはじまり …… 4
- ポケモンとは？ …… 6
- プレイヤーの目的 …… 7
- コントローラの使い方 …… 8
- ゲームのはじめ方 …… 9
- メニュー画面の説明 …… 11
- 町の様子 …… 15
- どうぐについて …… 17
- 8人のリーダーとバッジの効果 …… 24
- 「わざマシン」と「ひでんマシン」 …… 26
- 戦闘の種類 …… 27
- ポケモンのつかまえ方 …… 28
- 戦闘について …… 29
- 戦闘画面の見方 ① …… 30
- 戦闘画面の見方 ② …… 31
- 戦いのヒント …… 32
- 通信による交換・対戦について …… 33
- ポケモン図鑑 …… 38

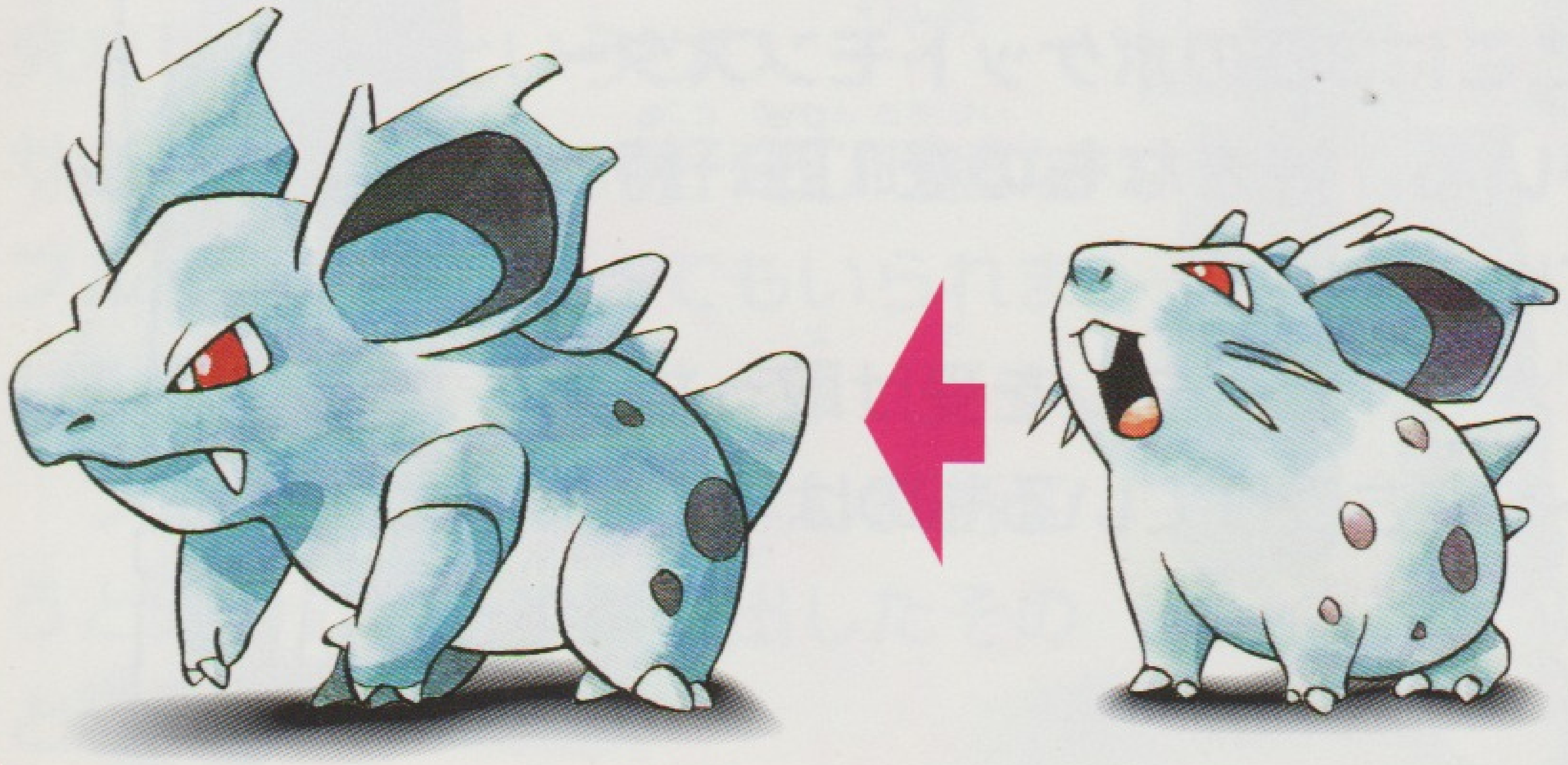
旅のはじまり

ブルー(主人公)は11歳。
マサラタウンに母親と暮らしており、となりには幼なじみのレッド(ライバル)が住んでいます。小さい頃はいっしょに遊んだ2人でしたが、最近のレッドはブルーによくつっかかります。
どうもレッドは、年も同じ、背の高さも、成績も同じくらいのブルーを、自分のライバルとして意識しているようなのです。　ある日、ブルーは、この町に住むオーキド博士がポケットモンスター(通称ポケモン)の研究をしているというウワサを耳にしました。好奇心旺盛なブルーはいてもたってもいられません。
　ブルーがポケモンを探しに行こうと町の外へ一歩踏み出したそのときです。

「おーい! 草むらに入っちゃいかーん!」
その声の主はオーキド博士。草むらには野生のポケモンが生息しているので、大変キケンなのだそうです。自分もポケモンを持っていれば戦わせることもできると言うのですが・・・。
　さて、研究所に連れてこられたブルー。そこにはレッドの姿がありました。
レッドはオーキド博士の孫で、博士に呼びつけられたというのです。
オーキド博士は2人の少年にむかってこう言いました。
「ここに3匹のポケットモンスターがいる。好きなものを1匹、持ってゆけ!」
　さて、ポケモンを受け取ったブルーを待ち受けているものは・・・?

ポケモンとは？

ポケモンとはポケットモンスターの略。
この世界には、なんと100種類以上ものポケモンが住んでいるといわれています。
ポケモンは、ポケモン同士戦わせることで、経験をつみ、成長していきます。
はじめは「たいあたり」と「しっぽをふる」ワザしか持っていなかったポケモンも、成長するにつれ「かみつく」や「みずでっぽう」などパワーアップしたワザをおぼえていきます。なかには、なんと進化して、かたちを変えてしまうポケモンもいるのです！



プレイヤーの目的

●完璧な図鑑をつくれ！

この世界のすべてのポケモンを記録した完璧な図鑑をつくること。これがあなたの目的です。そのためオーキド博士は、みつけたポケモンのデータが自動的に書きこまれる、ハイテクな「ポケモンずかん」をわたしてくれます。
ポケモンをつかまえるには、町のフレンドリィショップで売っているモンスターボールが必要になります。

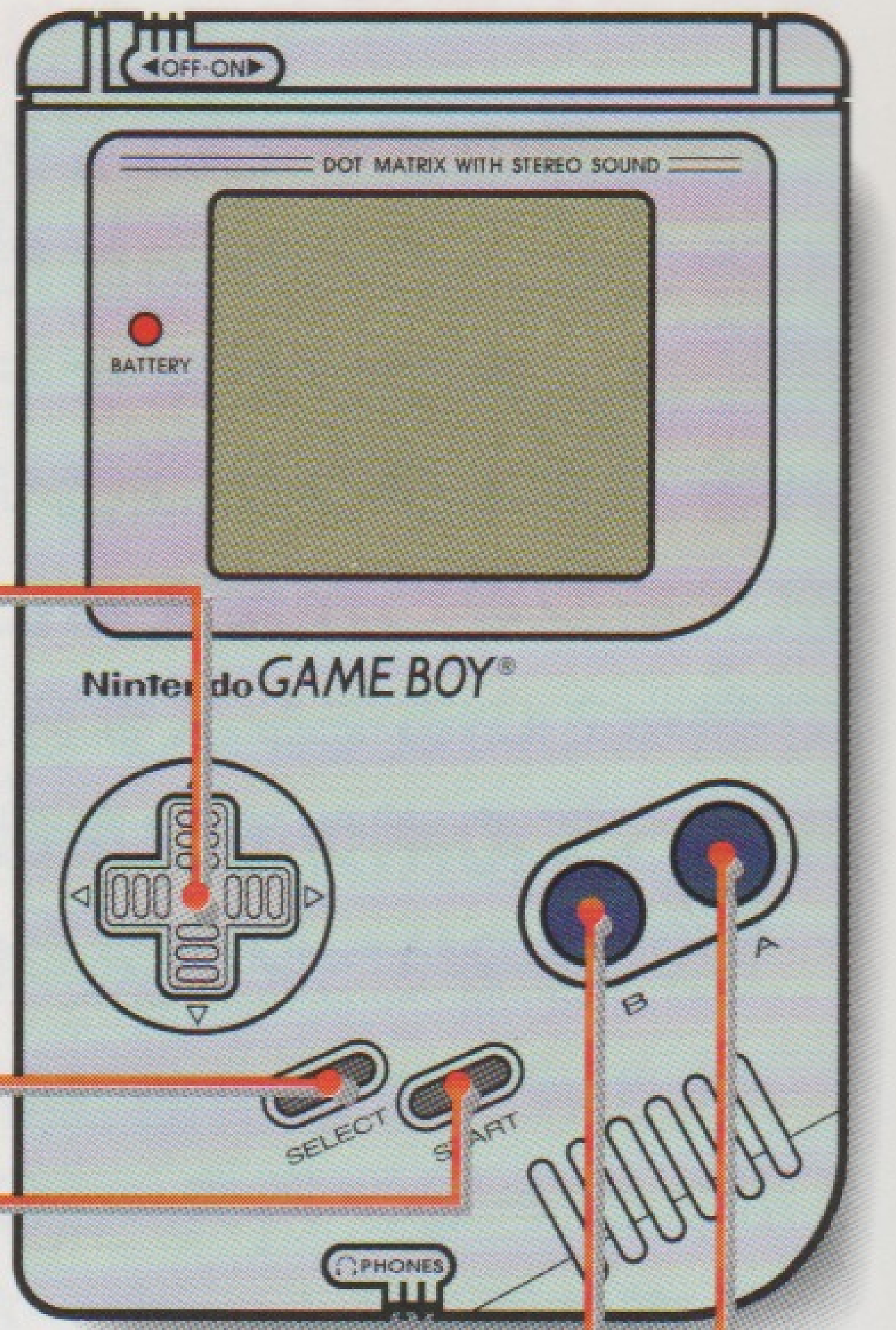
※すべてのポケモンを図鑑に記録するためには、赤、緑、青等他のバージョンとのポケモン交換が必要になります。

●8人のリーダーをたおせ！

「ポケットモンスター」の世界にはポケモンを育てて戦わせるポケモントレーナーがいます。また、この世界には「むしポケモン」を集める虫取り少年や「でんきポケモン」を集める大人など、ポケモンを集めている人々がたくさんおり、彼らポケモン愛好家の多くはトレーナーをめざしています。
さて、あなたが行く先々の町には「ポケモンジム」と呼ばれるポケモントレーナーの修行場があります。そして、各ジムにはリーダーがいて、みんなの尊敬を集めているのです。実は、この世界には8人のリーダーがおり、彼らは腕におぼえのある挑戦者を待っています！
多くのポケモンをつかまえるためには、このリーダーたちとの戦いは避けて通れないことでしょう。

コントローラの使い方

ここではコントローラの操作方法について説明いたします。



十字ボタン

フィールドマップの移動、コマンド選択時のカーソルの移動などに使います。

セレクトボタン

どうぐの整理(入れ替え)や、ポケモンのワザの並べ替えに使います。

スタートボタン

フィールドマップで、メニュー画面を表示するのに使います。

Bボタン

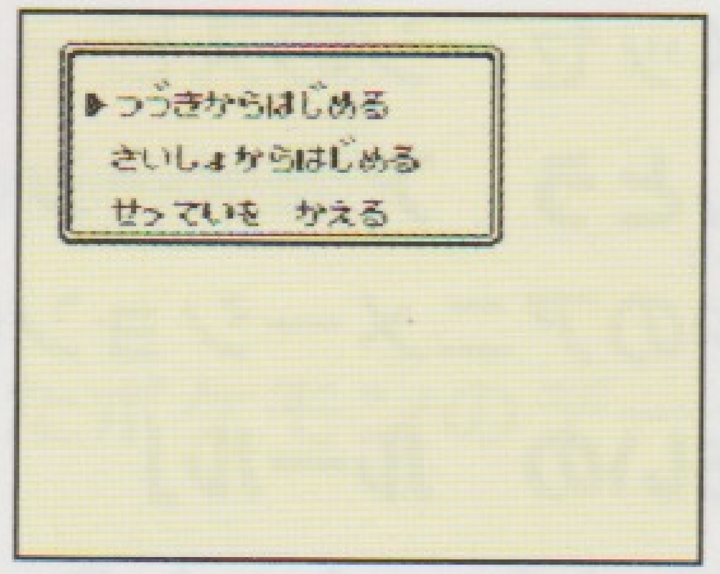
メニュー画面や、Aボタンで選んだコマンドをキャンセルするときに使います。

Aボタン

コマンドの決定や、フィールドマップでは前にいる人物と話したり、一歩先の場所を調べるときに使います。また、会話中に▼マークが出たときに押すと、メッセージのつづきが表示されます。

ゲームのはじめ方

タイトル画面でAボタンかスタートボタンを押すと、以下のような3つのメニューが出ますので、十字ボタンで選んでください(Aボタンで決定)。



●さいしょからはじめる

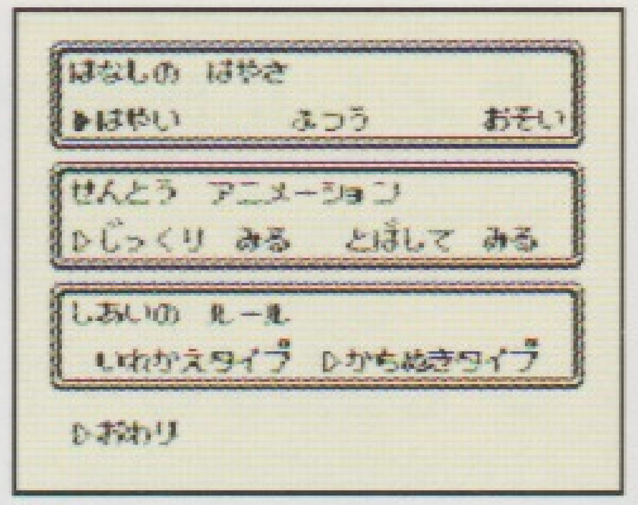
ゲームを初めから遊ぶモードです。主人公の名前と、ライバルの名前を登録してください。
文字は十字ボタンで選び、Aボタンで決定です。間違えたときはBボタンで1文字ずつもどして入れ直せます。

●つづきからはじめる

ゲーム中にセーブをする(ポケモンレポートを書く)と、このモードが追加され、セーブしてあるデータのつづきを遊ぶことができます。

セーブデータを消去する時は、タイトル画面で十字ボタンの上とセレクト、Bボタンを同時に押します。

●せっていを　かえる



メッセージの表示スピードや試合のルールなどを変更するモードです。

◆「はなしの　はやさ」

表示メッセージのスピードを3段階に変更できます。

◆「せんとう　アニメーション」

戦闘中のアニメーションのON、OFFを選択できます。

◆「しあいの　ルール」

ポケモントレーナーとの、試合のルールを、選択します。

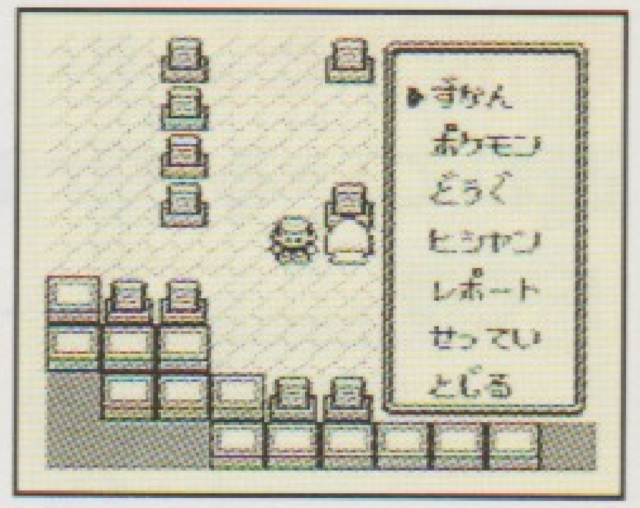
入れ替え… 相手のポケモンを倒したときに、ポケモンを入れ替えて戦闘をつづけるモード(相手のポケモンを倒した後、自分のポケモンを取り替えるかどうか選択します)。

勝ち抜き… 相手のポケモンを倒しても、ポケモンの入れ替えをせずに戦闘をつづけるモード。

(通信交換・対戦についてはP.33で説明しています。)

メニュー画面の説明

フィールドを移動中、スタートボタンを押すと、メニュー画面が開きます。
メニュー画面では、7つのコマンドを使うことができます。

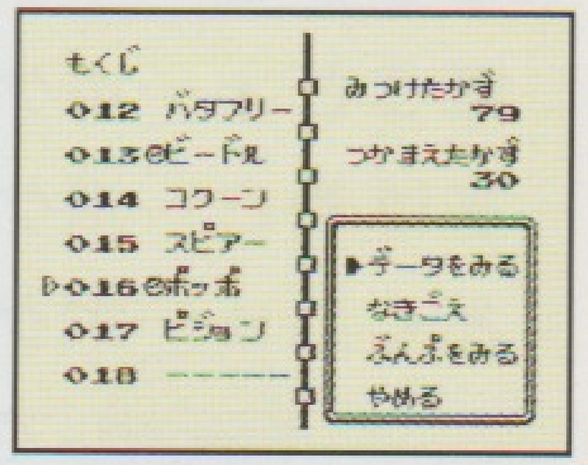


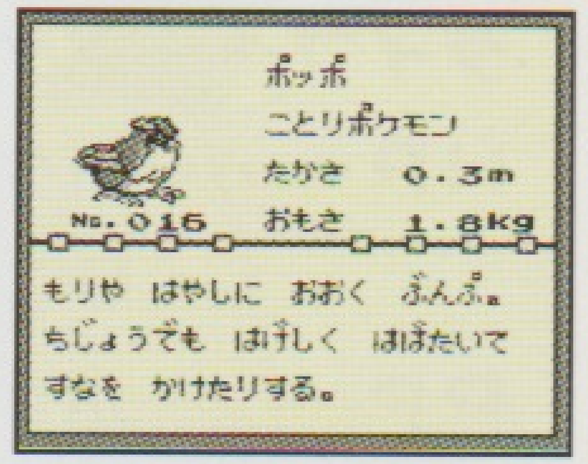
●ずかん

今までつかまえたり、発見したポケモンのデータを見ることができるコマンドです。

◆「データをみる」

つかまえたポケモンのデータを見るときに使います。
ポケモンに遭遇しただけでは(つかまえなければ)、データは表示されず、姿だけが表示されます。



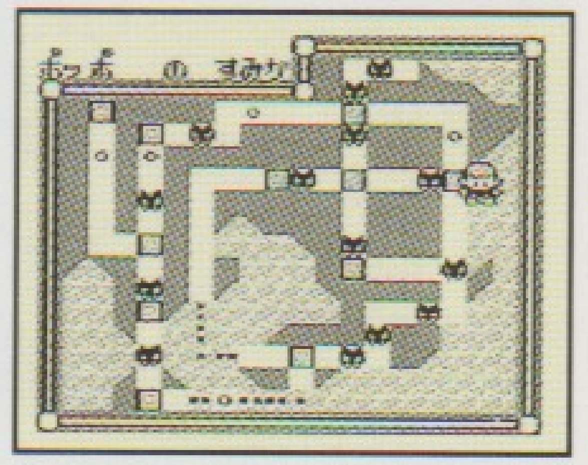


◆「なきごえ」

ポケモンの鳴き声を聞くときに使います。

◆「ぶんぷをみる」

ポケモンが、どこに棲息しているのかを調べるときに使います。

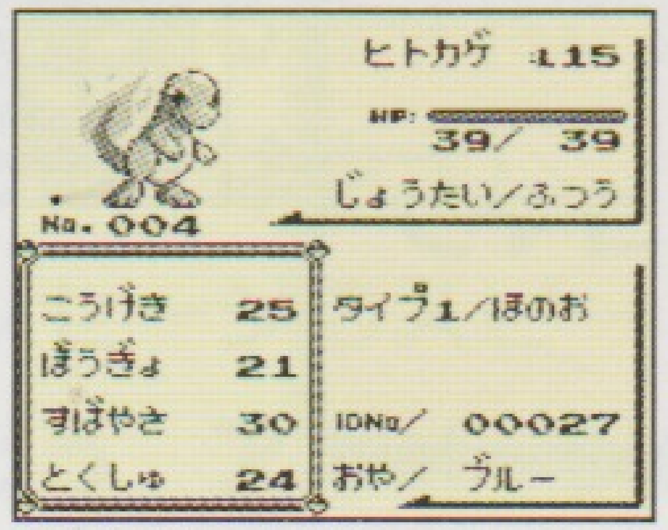


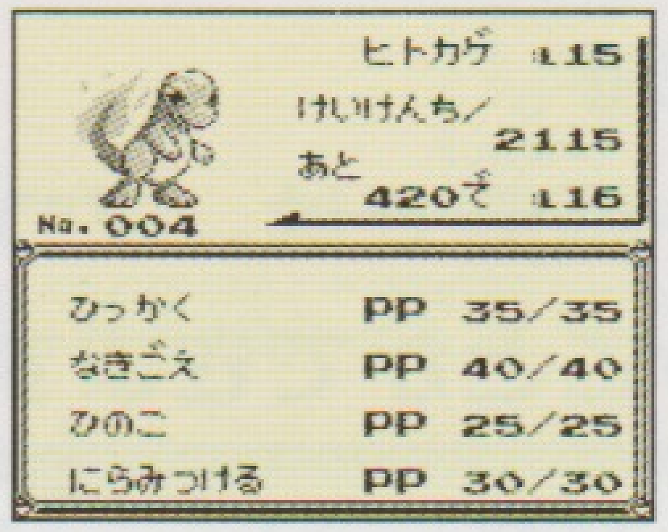
◆「やめる」

メニュー画面にもどるのに使います。

●ポケモン

連れているポケモンのステータスを表示したりするコマンドです。



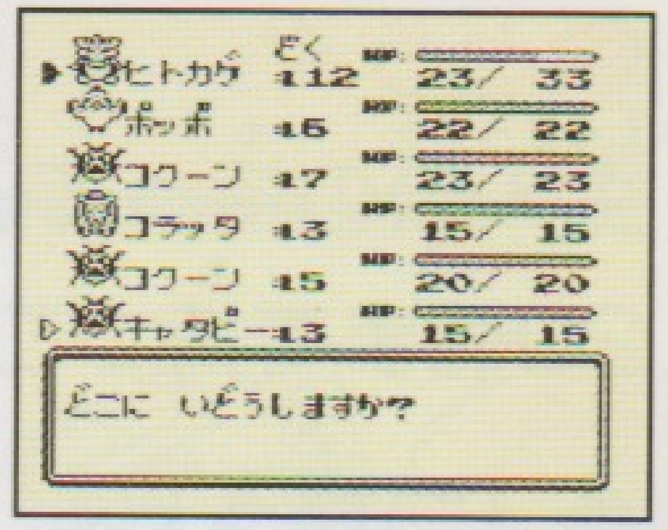


◆「つよさをみる」

ポケモンのステータスを表示するのに使います。

こうげき…ポケモンの攻撃力を表わしています。
ぼうぎょ…ポケモンの防御力を表わしています。
すばやさ…ポケモンのすばやさを表わしています。
とくしゅ…ポケモンのとくしゅ攻撃の攻撃力と防御力を表わしています。
タイプ……ポケモンの属性を表わしています。
ＨＰ………ポケモンの現在のＨＰと最大ＨＰを表わします。0になると戦闘不能になります(→P.31)。
ＰＰ………ポケモンの現在のＰＰと最大ＰＰを表わします。0になるとワザが出なくなります(→P.31)。
おや………ポケモンをつかまえた人物の名前を表示しています。
ＩＤＮｏ…アイディーナンバー。ゲームスタート時に決定されるＩＤＮｏを表示しています。

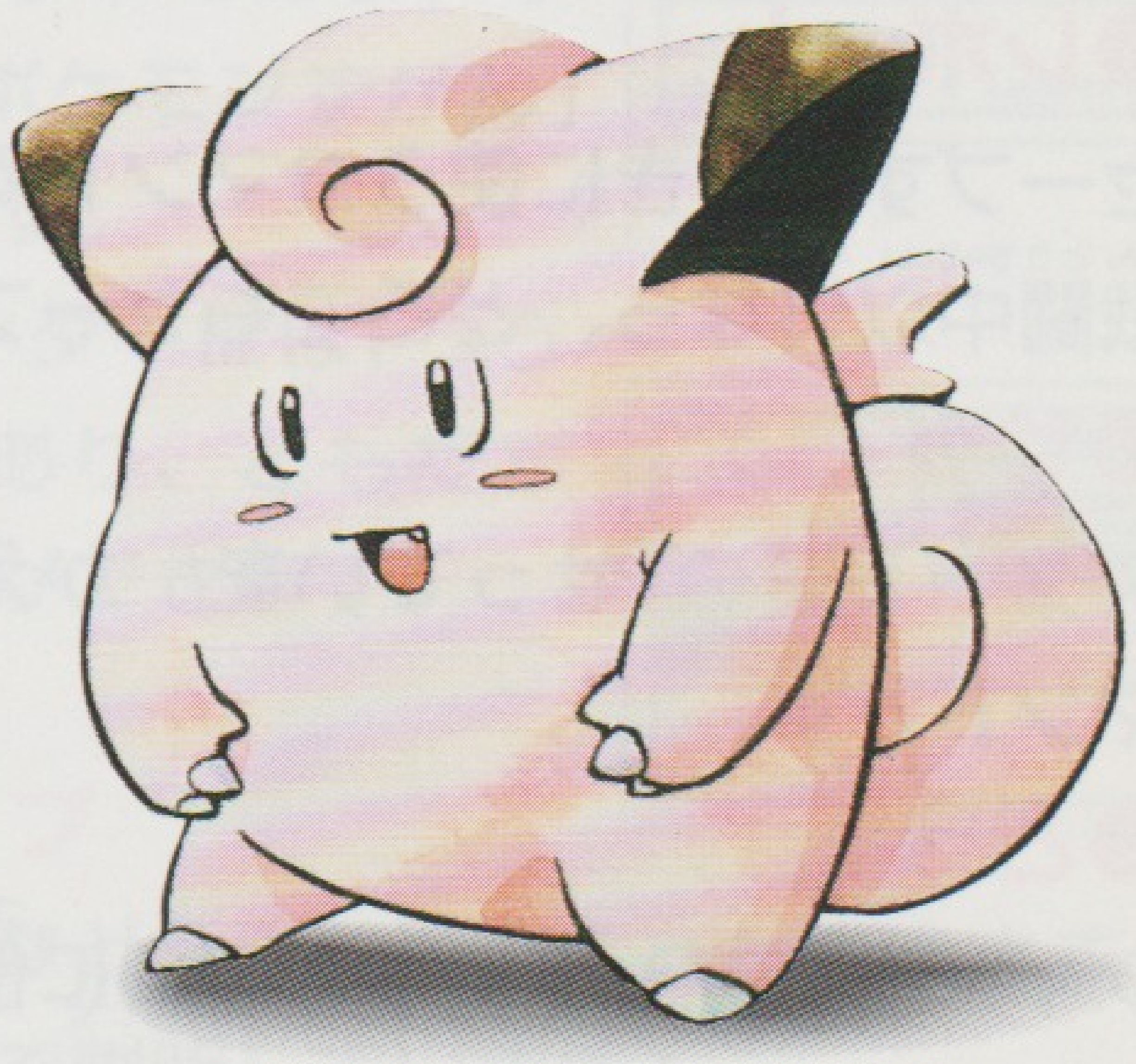
◆「ならびかえ」



ポケモンの順番を入れ替えるのに使います。敵のポケモンに出会ったとき、リストの一番上にいるポケモンが戦闘に入ります。強いポケモン、あるいは育てたいポケモンを、一番上にならべかえて置いておくと便利です。

◆「キャンセル」

メニュー画面にもどるときに使います。

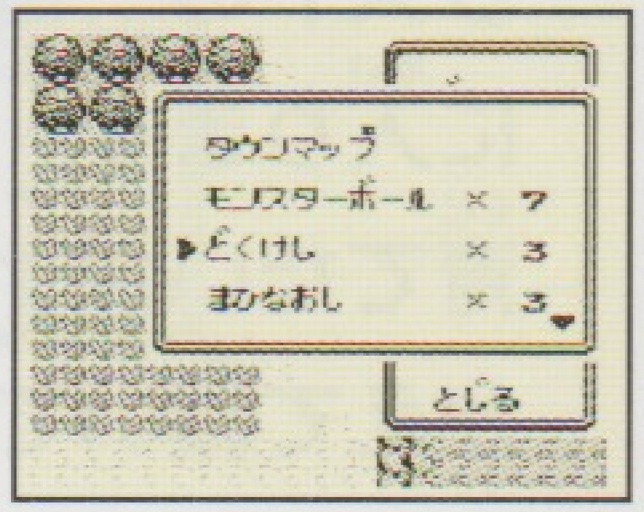


●どうぐ

主人公の持っているどうぐリストを表示するコマンドです。
20個まで持つことができます。

◆「つかう」

どうぐを使うときに、使います。



◆「すてる」

どうぐを捨てるときに、使います。

●主人公の名前

名前、所持金、プレイ時間などを表示するコマンドです。

●レポート

セーブするときに使うコマンドです。
戦闘中以外なら、どこでもセーブできます。

●せってい

スタート時の「せっていを　かえる」と同じ事ができるコマンドです。

●とじる

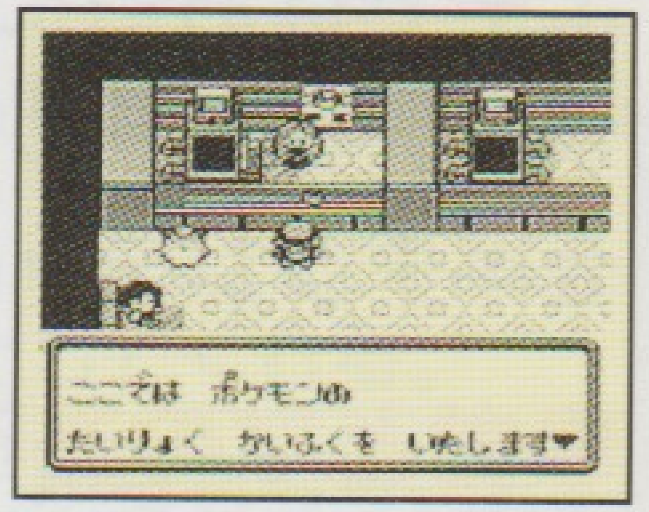
フィールドマップにもどるのに使います。

町の様子

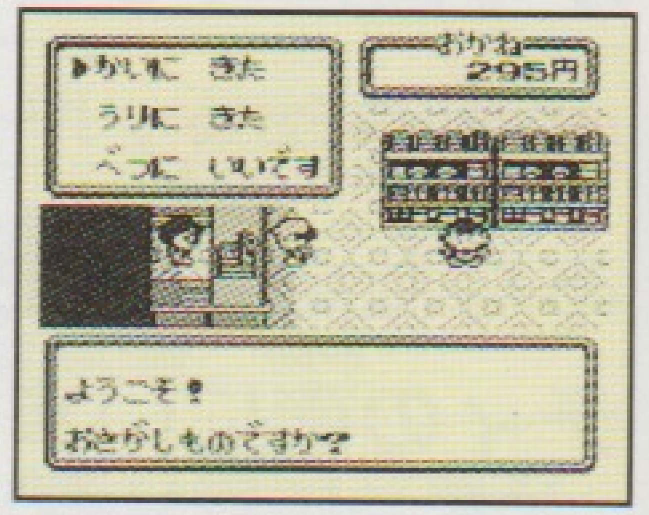
町には次のような建物が存在します。

●ポケモンセンター

ポケモンのＨＰ(体力)・PP(パワーポイント＝ワザの残りポイント)を無料で回復してくれます。
ここに設置されているパソコンを使って、ポケモンやどうぐをあずけたり、引き出したりすることもできます。ポケモンをあずける場合、１つのボックスに30匹入れておくことができます(ボックスは全部で8つあります)。さらにパソコンはオーキド研究所にもつながっており、オーキド博士があなたの「ポケモンずかん」の出来を評価してくれます。



また、このポケモンセンターには「つうしんケーブルクラブ」があり、ともだちとポケモンの交換・対戦ができます(→P.33)。



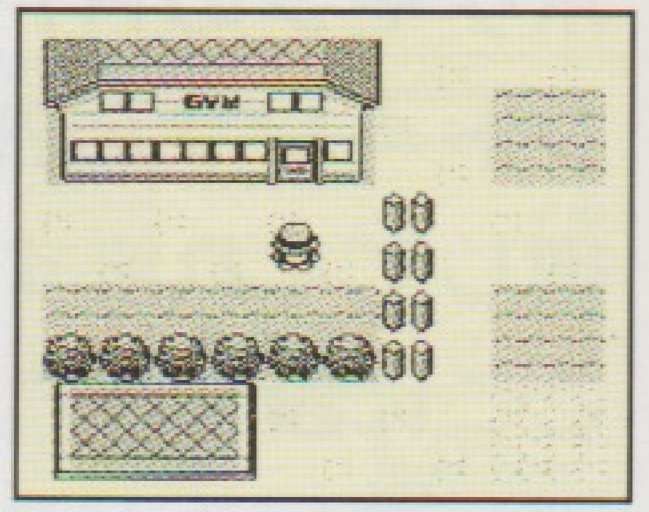
●フレンドリィショップ

冒険に役立つ、いろいろなどうぐを買うことができます(どうぐについてはP.17で説明しています)。

●民家

町についたら、すべての家に入って人々の話を聞いてください。役に立つ情報を教えてくれることがあります。

●ジム

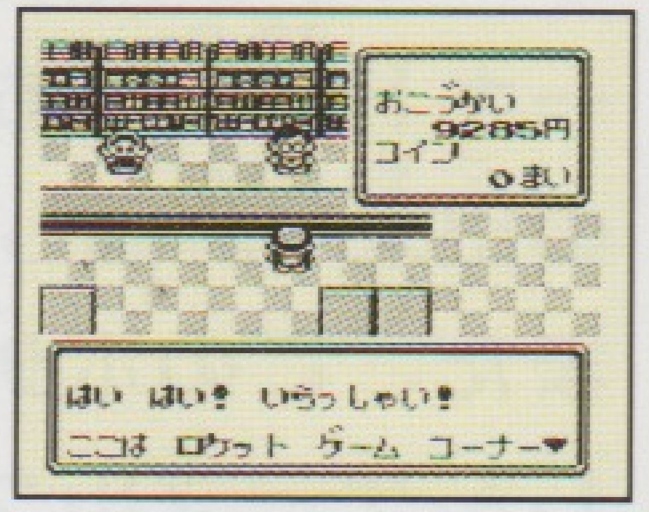


ここは、ポケモントレーナーの修行場です。各ジムにはリーダーがいて、リーダーに勝つと、勝った証としてバッジがもらえます。

●サファリパーク

よそではお目にかかれないめずらしいポケモンがおり、サファリボールでポケモンがつかまえられます。
セキチクシティの北にあります。

●おとなのあそびば



大人だけが入れるヒミツの遊び場がどこかの町にあるというウワサです。

●そだてや

あなたのポケモンを育ててくれるおじさんが、ハナダシティの南にいます。あずけられるのは1匹だけで、ひきとるときにはお金が必要です。

どうぐについて

どうぐは、旅の途中にショップで買ったり、町の人にもらったりします。どうぐはフィールド移動中に使えるもの、戦闘中に使えるもの、その両方に使えるものとがあります。どうぐを使うには、フィールド移動中はメニュー画面の「どうぐ」を選び、戦闘中は戦闘画面の「どうぐ」を選びます。特殊などうぐ「わざマシン」と「ひでんマシン」についてはP.26で詳しく説明します。

どうぐリスト

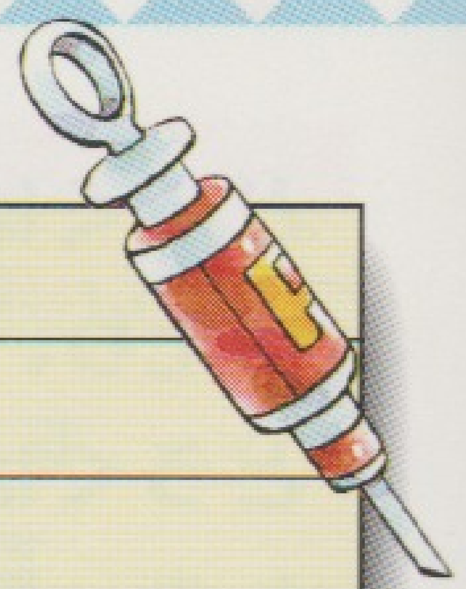
<とっても重要>

ポケモンずかん	みつけたポケモンのデータが自動的に書きこまれるハイテク図鑑。
タウンマップ	ライバルのおねえさんがわたしてくれる。
わざマシン	ジムのリーダーや町の人などからもらうことができる(→P.26)。
ひでんマシン	

<ポケモンをつかまえる>

モンスターボール	モンスターをつかまえるボール。値段も手頃。
スーパーボール	モンスターボールより性能がいい。
ハイパーボール	スーパーボールの上をいく捕獲率。
サファリボール	サファリパークでのポケモン採り専用どうぐ(性能はスーパーボール)。
マスターボール	100%絶対つかまえられる究極のモンスターボール。

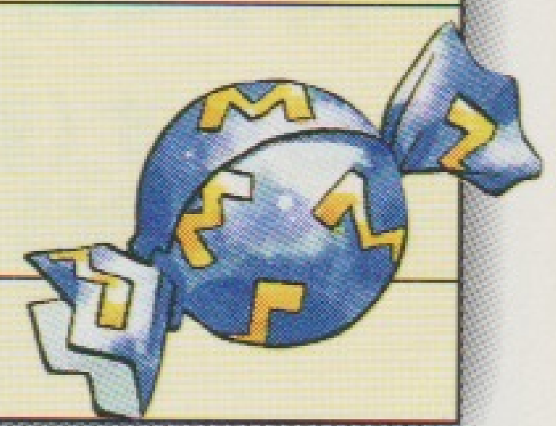
＜ポケモンをなおす＞



どくけし	ポケモンの体内からどくを消す。
やけどなおし	ポケモンのやけどをなおす。
こおりなおし	凍ってしまったポケモンをとかし、元の状態にもどす。
ねむけざまし	寝てしまったポケモンの目をさます。
まひなおし	まひ状態のポケモンを元にもどす。
なんでもなおし	上記のとくしゅ状態をすべて回復する。
キズぐすり	ＨＰが回復する。
いいキズぐすり	ＨＰがすごく回復する。
すごいキズぐすり	ＨＰがものすごく回復する。
まんたんのくすり	ＨＰが全部回復する。
かいふくのくすり	すべてのとくしゅな状態を回復し、ＨＰも全部回復する。
げんきのかけら	ＨＰがすべてなくなった「ひんし」状態から回復する。ただし、ＨＰは最大値の半分しか回復しない。
げんきのかたまり	「ひんし」状態から、ＨＰまんたんの状態で回復する。

＜ポケモンをパワーアップさせる＞

ふしぎなアメ	食べさせるとポケモンのレベルがひとつ上がる。
マックスアップ	ＨＰの基礎ポイントが上がる。
タウリン	攻撃力の基礎ポイントが上がる。
ブロムヘキシン	防御力の基礎ポイントが上がる。
インドメタシン	すばやさの基礎ポイントが上がる。
リゾチウム	とくしゅ能力の基礎ポイントが上がる。
▲プラスパワー	戦闘時のみ使用可能。攻撃力がアップする。
▲ディフェンダー	戦闘時のみ使用可能。防御力がアップする。
▲スピーダー	戦闘時のみ使用可能。すばやさがアップする。
▲スペシャルアップ	戦闘時のみ使用可能。とくしゅ能力がアップする。
▲エフェクトガード	戦闘時のみ使用可能。敵ポケモンのとくしゅ攻撃を防ぐ。
▲クリティカッター	戦闘時のみ使用可能。攻撃が敵ポケモンの急所に当たりやすくなる。
▲ヨクアタール	戦闘時のみ使用可能。ワザの命中率がアップする。
ポイントアップ	ＰＰの最大値を増やす。



▲ はポケモンを取り替えると、効き目はなくなる。

<フィールドの移動>

じてんしゃ	こどもには買えない高価な自転車。
あなぬけのヒモ	どうくつのなかから一瞬のうちに外へ連れ出してくれる魔法のヒモ。
むしよけスプレー	これをカラダに振りかけると一定時間、弱いモンスターはよりつかなくなる。
シルバースプレー	むしよけスプレーより長持ち。
ゴールドスプレー	シルバースプレーより長持ち。

どうぐの入れ替えはどうやる？

まず、メニュー画面の「どうぐ」を開きます。移動したいどうぐに、十字ボタンでカーソルをあわせ、セレクトボタンを押します。次に十字ボタンで移動したい場所にカーソルを持って行き、セレクトボタンを押します(戦闘時の「わざ」の入れ替えも同様にします)。

<その他のどうぐ>

きんのたま	使っても効果はない。「きん」だけに‥‥？
きんのいれば	サファリゾーンの園長の持ちもの。
ふねのチケット	サント・アンヌ号乗船券。
ピッピにんぎょう	人気ポケモン、ピッピの人形。戦闘時に使うと?
シルフスコープ	幽霊ポケモンの正体がわかるというサイコ眼鏡。
ポケモンのふえ	寝ているポケモンをおこす笛。戦闘時、ねむけざましとしても使える。
ボロのつりざお	海に向けて使うと、水棲のポケモンが釣れる。ただし１種類のみ。
いいつりざお	2種類の水棲ポケモンが釣れる。
すごいつりざお	場所によって釣れるポケモンが違う。海に住むポケモンはすべて釣れるという。
ダウジングマシン	隠されてるどうぐを探知する便利な機械。
がくしゅうそうち	ポケモン用睡眠学習装置。これを使うと戦闘をしなかった手持ちのポケモンにも、経験値が分け与えられる。
コイン	大人の遊び場にある、大人の遊び用コイン。
コインケース	コインが最大9999枚貯められる。「どうぐ」で使うと、コイン所持数を表示する。

<のどがかわいたら>

おいしいみず	のどがかわいている人にあげてみよう。 戦闘中に使うと、HPがすこし回復する。
サイコソーダ	のどがかわいている人にあげてみよう。 戦闘中に使うと、HPがすごく回復する。
ミックスオレ	のどがかわいている人にあげてみよう。 戦闘中に使うと、HPがものすごく回復する。

<謎の石>

ほのおのいし	炎系のポケモンとなにか関係があるらしい。
かみなりのいし	電気系のポケモンとなにか関係があるらしい。
みずのいし	水系のポケモンとなにか関係があるらしい。
つきのいし	神秘的なポケモンとなにか関係があるらしい。
リーフのいし	植物系のポケモンとなにか関係があるらしい。

<謎の化石>

こうらのカセキ	どこかでそのヒミツがわかるという…。
かいのカセキ	
ひみつのコハク	

※どうぐはこのリスト以外にもあります。

一度つけたニックネームを変えるには？

シオンタウンには姓名判断師が住んでおり、あなたがつけたポケモンのニックネームを鑑定してくれます。ポケモンのニックネームを変えたいときには、ここへ行ってください(ただし、他人からもらったポケモンのニックネームは、変えることができません)。

8人のリーダーとバッジの効果

ジムのリーダーに勝つと、勝った証としてバッジがもらえます。
バッジを身につけていると次のような効果があります。

ニビジムのタケシ

グレーバッジ

自分のポケモンの攻撃力が高くなる。戦闘以外でも「フラッシュ」が使えるようになる。

ブルーバッジ

レベル30までのポケモンはいうことを聞くようになる。戦闘時以外でも「いあいぎり」が使えるようになる。

ハナダシティのカスミ

クチバシティのマチス

オレンジバッジ

自分のポケモンのスピードが上がる。戦闘時以外でも「そらをとぶ」が使えるようになる。

タマムシシティのエリカ

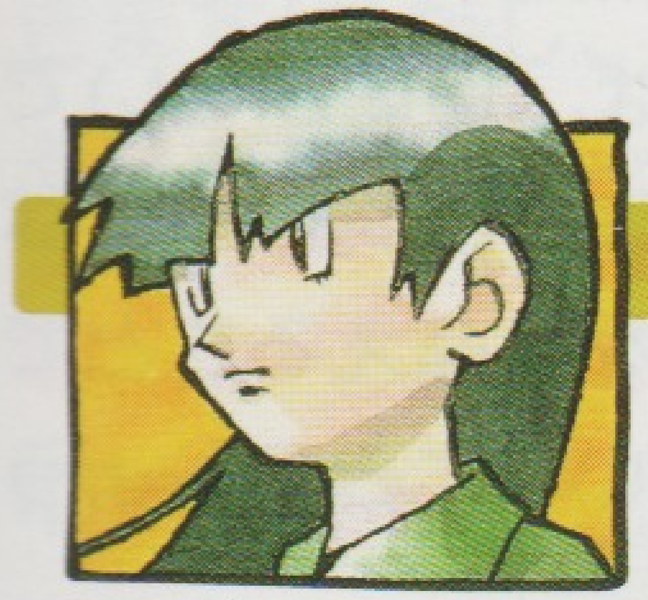
レインボーバッジ

レベル50までのポケモンがいうことを聞くようになる。戦闘時以外でも「かいりき」が使えるようになる。

ピンクバッジ

自分のポケモンの防御力が上がる。戦闘時以外でも「なみのり」が使えるようになる。

セキチクシティのキョウ



ヤマブキジムのナツメ

ゴールドバッジ

レベル70までのポケモンがいうことを聞くようになる。

クリムゾンバッジ

自分のポケモンのとくしゅ能力が上がる。

グレンジムのカツラ

？？？

グリーンバッジ

どんなレベルのポケモンもいうことを聞くようになる‥‥らしい。

「わざマシン」と「ひでんマシン」

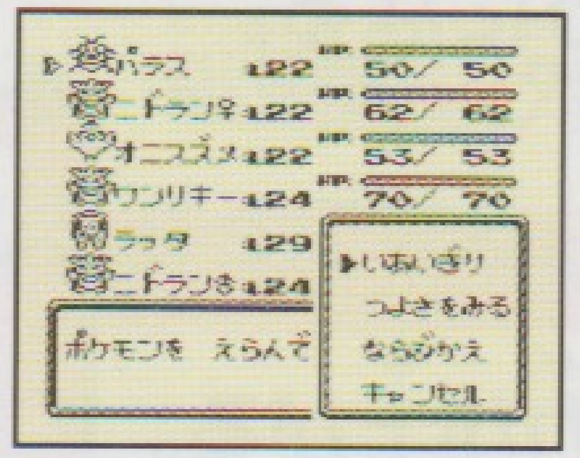
●「わざマシン」とは

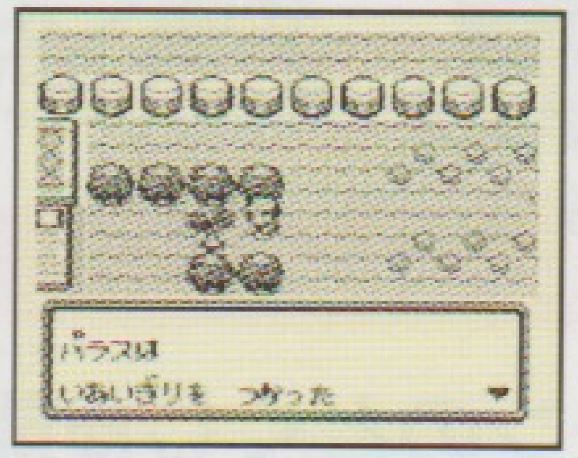
冒険の途中で、「わざマシン」をもらうことがあります。「わざマシン」はポケモンに戦闘の新しいワザをおぼえさせる便利な道具で、一度使うとなくなる使いすてタイプです。

●「ひでんマシン」とは

また、「わざマシン」だけでなく「ひでんマシン」を手に入れることがあります。「ひでんマシン」も「わざマシン」と同様の効果がありますが、こちらは何度でも使えます。

さらに、このマシンでおぼえるワザは、戦闘中のみならず、フィールド移動中にも使えます。たとえば、道をふさいでいる木を一瞬のうちに切る「いあいぎり」、海上を移動する「なみのり」などです。「ひでんマシン」でワザをおぼえることで、あなたの行動範囲は、どんどんひろがっていくことでしょう。





●ポケモンによっておぼえるワザが違う！

おぼえるワザはポケモンによって違います。もし自分のポケモンがワザをおぼえられなかったら、おぼえられそうなポケモンをつかまえて、「わざマシン」・「ひでんマシン」を使ってみましょう。

戦闘の種類

戦闘は2種類あります。フィールドマップの草地や、ダンジョンを歩いていて野生のポケモンと遭遇した場合。もうひとつは、ポケモントレーナーと接触して勝負をいどまれた場合です。

●野生のポケモンとの戦闘

野生のポケモンは「モンスターボール」というどうぐでつかまえることができます。また戦闘から逃げることもできます（ただし、運と状況によって、逃げられないことがあります）。

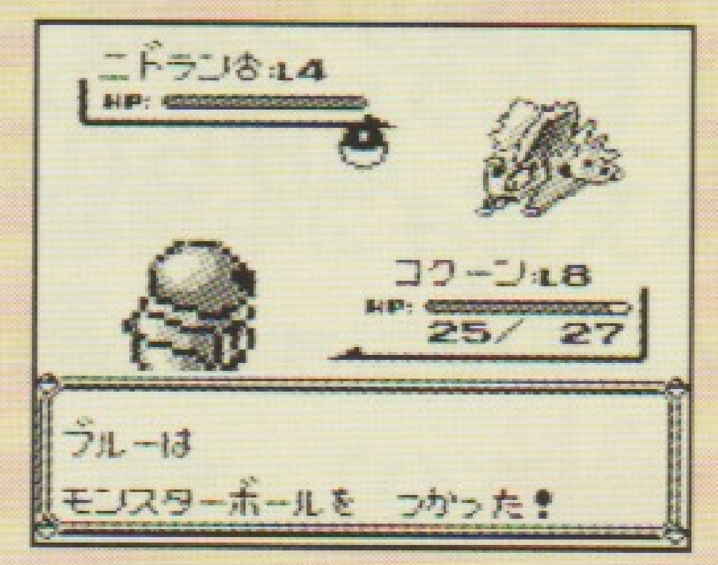
●ポケモントレーナーとの戦闘

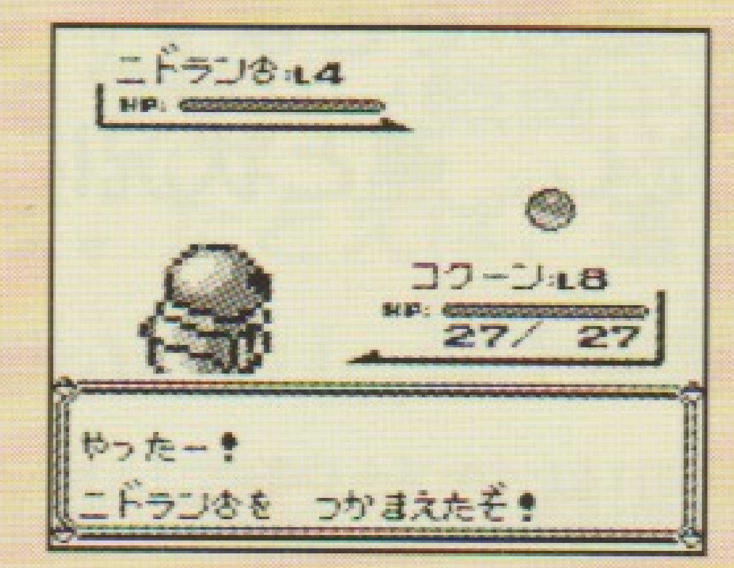
ポケモントレーナーのポケモンは、つかまえることはできません。また、ポケモントレーナーとの戦闘中は、逃げ出すことはできません。ポケモントレーナーに勝つと賞金がもらえます。

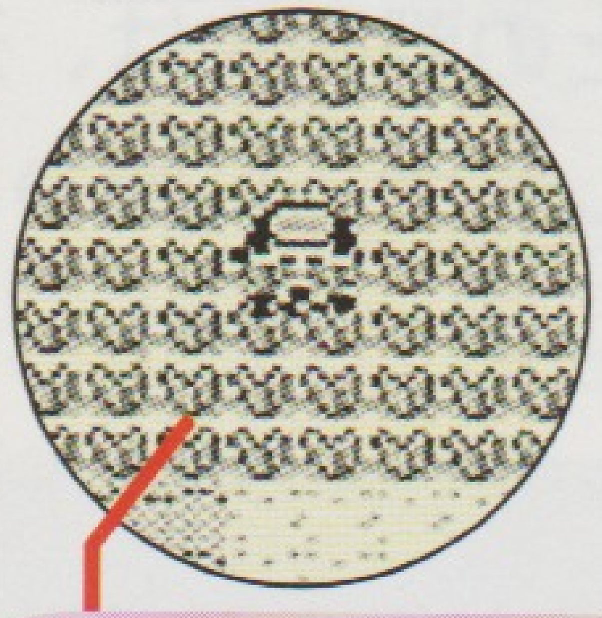
トレーナーとの戦闘では、トレーナーが何匹ポケモンを持っているかが●で表示されます。

ポケモンのつかまえ方

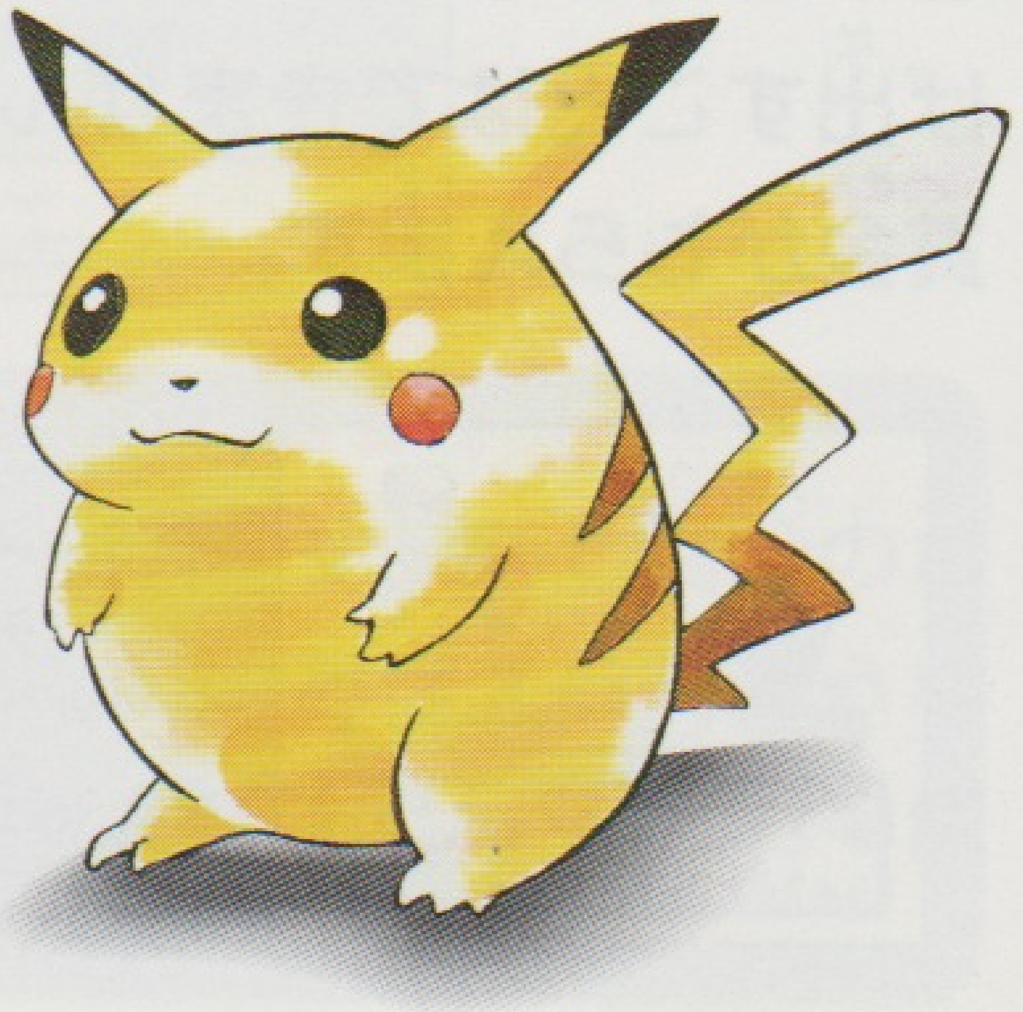
野生のポケモンと出会い、戦闘画面になったら、「どうぐ」を選び、「モンスターボール」を使います。しかし「モンスターボール」でポケモンが100%つかまえられるとはかぎりません。**敵のポケモンのHPが減っていたり、「どく」や「ねむり」などのとくしゅ状態になっている**とつかまえやすくなります。どこかに捕獲率100%の「マスターボール」があるといわれていますが・・・・。







この草地のエリアで、野生のポケモンと出会うことができます。



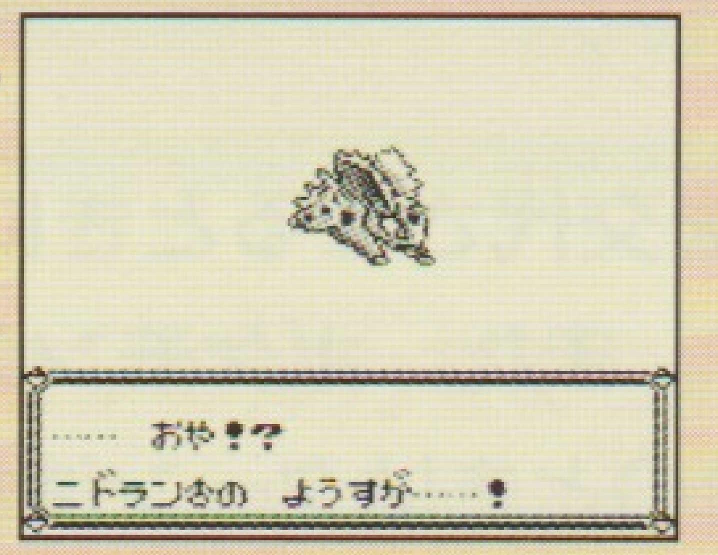
戦闘について

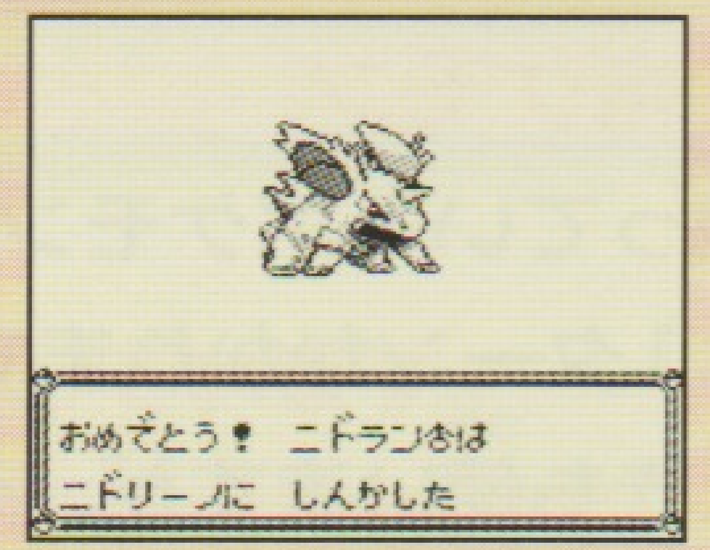
戦闘がはじまると「ポケモン」コマンドの一番上にいるポケモンが、戦闘にでます。

戦闘に勝利すると、戦闘に参加したポケモンに経験値が入ります。

全員が「ひんし」の状態になるとゲームオーバーになり、最後に利用したポケモンセンターにもどされ、所持金も半分にされてしまいます。

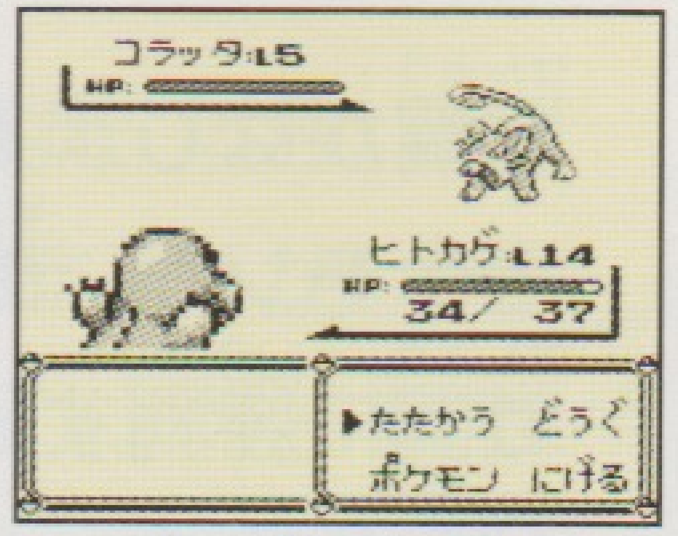
「ポケットモンスター」では、主人公のレベルは存在しません。レベルが存在するのは、ポケモンだけです。ポケモンが戦いの経験をつむと、新しいワザを覚えます。また、進化をして、かたちが変わってしまうものもあります。





戦闘画面の見方①

●たたかう



ポケモンの持ち技を表示します。そのなかから使いたいワザを選び、攻撃します。

<ワザの例>

たいあたり……	相手にダメージをあたえます。
なく……………	相手の攻撃力を下げます。
しっぽをふる…	相手の防御力を下げます。
うたう…………	相手を眠らせます。
まきつく………	相手に巻ついて数ターンダメージをあたえ続けます。
どくばり………	相手に毒のダメージをあたえます。
そらをとぶ……	1ターン目に空を飛び、2ターン目に攻撃します。
いあいぎり……	相手に中程度のダメージをあたえます。
フラッシュ……	相手の命中率を下げます。

●ポケモン

戦っているポケモンを交代させるときに使います。交代には1ターンかかります。また、ポケモンのステータスを見るときも使いますが、そのときはターンはかかりません。

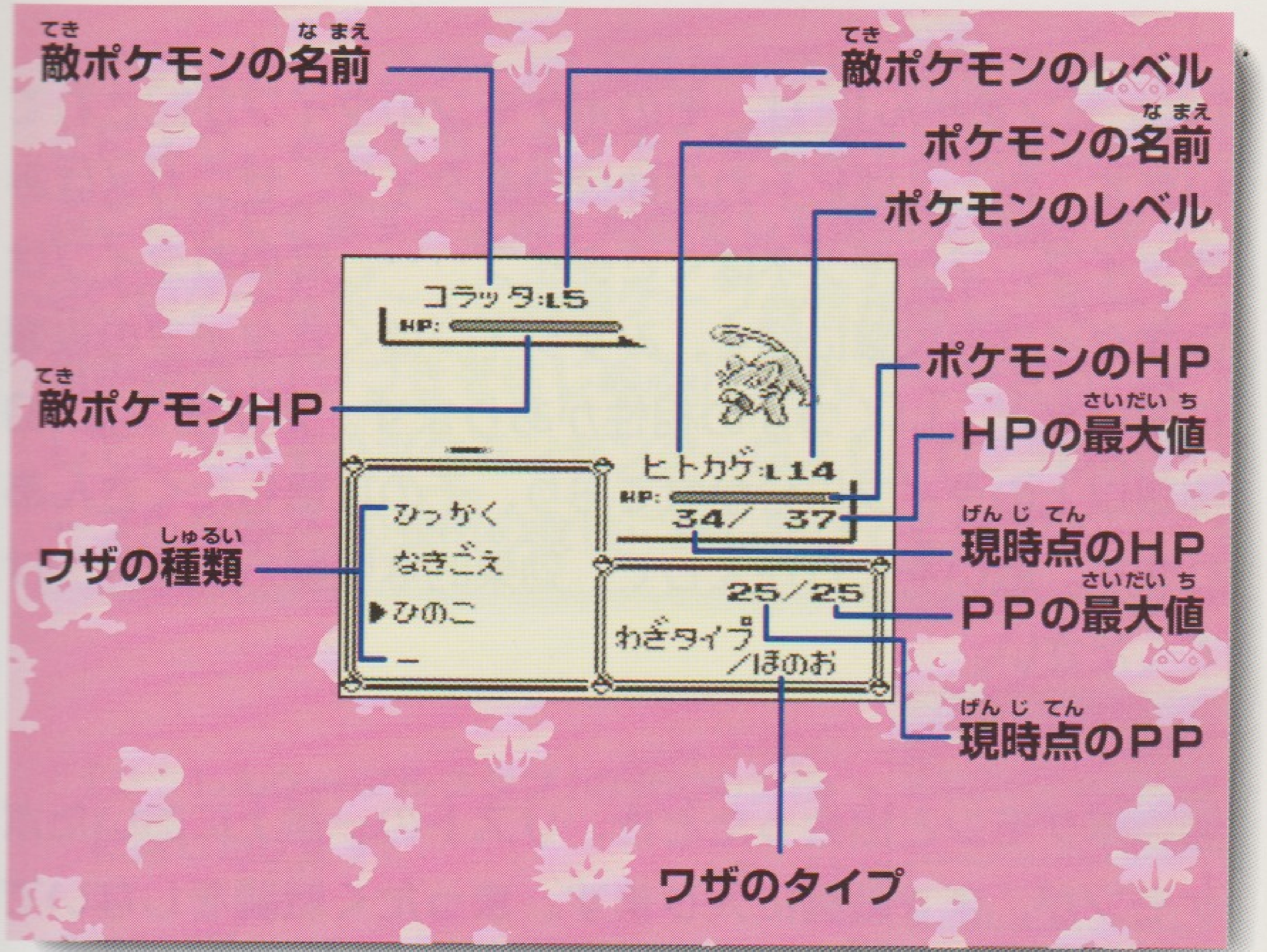
●どうぐ

ポケモンにどうぐを使うときに使います。まず、使うどうぐを選び、次に使う対象のポケモンを選び、Aボタンで決定します。どうぐを使うのには１ターンかかります。

●にげる

戦闘から逃げるときに使います。

戦闘画面の見方②



※HPとは、ポケモンの体力をあらわしています。
HPがなくなると、ポケモンは戦闘不能になります。

※PPとは、ワザが繰り出せる回数をあらわしています。
PPがなくなると、ポケモンはワザを出すことができなくなります。

※HPもPPも町のポケモンセンターにあずけると、無料で回復してくれます。

戦いのヒント

●ポケモンには相性がある

「ポケモンずかん」には、そのポケモンのタイプが記されています。たとえばヒトカゲはほのおタイプ、ゼニガメはみずタイプ、フシギダネはくさタイプ‥‥。ほのおタイプはみずタイプの攻撃に弱く、みずタイプはくさタイプの攻撃に弱いなど、いくつかの相性があります。ポケモンは10種類以上のタイプに分かれており、その攻撃もたくさんあります。戦いをくりかえして、効果的な戦闘方法を見つけてください。

●弱いポケモンの育て方

敵のポケモンと出会ったとき、リストの一番上においたポケモンが、まず戦闘に入ります。まったく戦闘をしないで、そのポケモンを別のポケモンにとりかえても、戦いに勝ったあと、経験値がもらえます。弱いポケモンを育てるには、この方法がお勧めです。

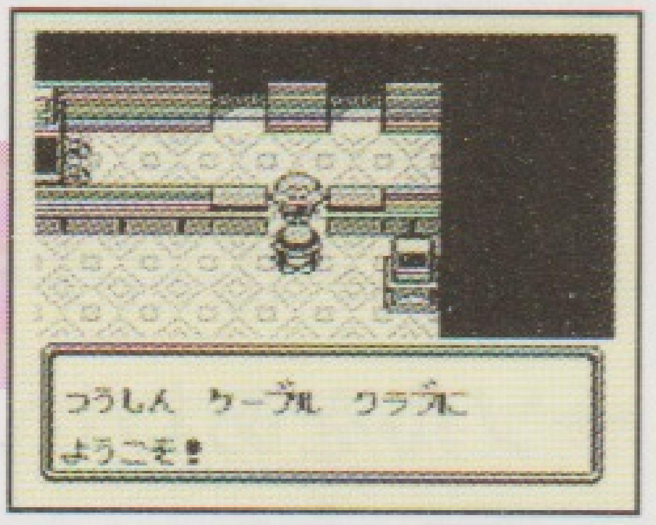
●交換したポケモンは育ちが早い

旅の途中、ポケモンの交換を持ちかける人が現われます。交換したポケモンは野生のものより、早く育つというウワサがあります。なるべく交換に応じてみるようにしましょう。

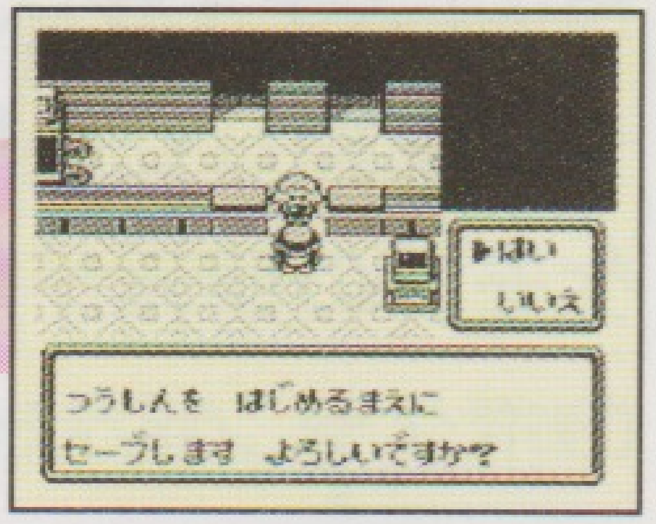
通信による交換・対戦について

「ポケットモンスター」は通信ケーブル(別売)を使うことにより、ともだちとポケモンの交換や対戦をして遊ぶことができます。交換・対戦をして遊ぶ場合は、まず、2つのゲームボーイに通信ケーブルを接続し、モード選択画面で「つづきをはじめる」を選んでください。そして、それぞれポケモンセンターに入り、「つうしんケーブルクラブ」の受付の女性に話しかけてください。

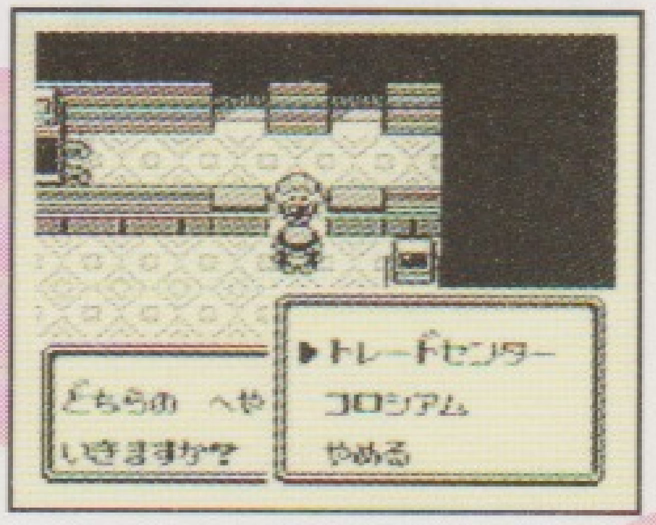
1 「つうしんケーブルクラブ」の受付の女性に話しかけます。



2 通信をはじめる前にセーブをします。

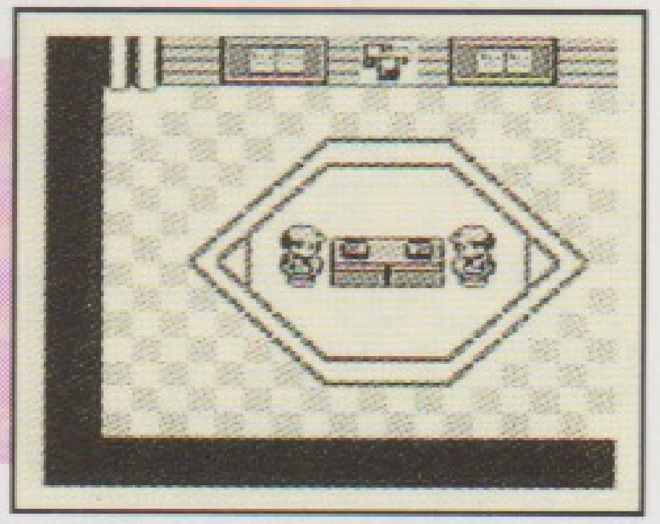


3 交換の場合はトレードセンター、対戦の場合はコロシアムを選び、Aボタンで決定します。



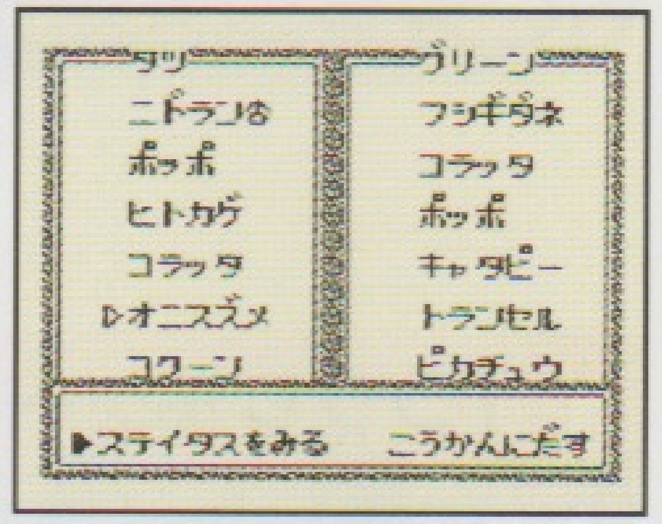
トレードセンター(交換をする)

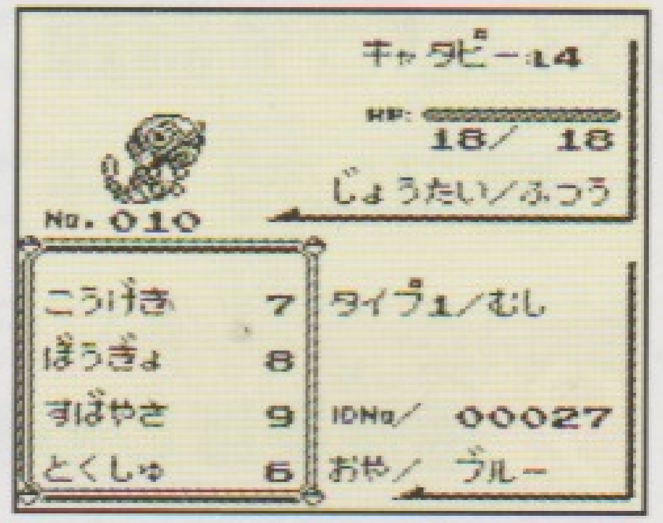
4 さて、交換です。トレードセンターに到着しました。中央のテーブルを向き、Aボタンを押してください。



●ポケモンの情報を知る

Aボタンを押すと、右のような画面があらわれます。
自分のポケモンの情報を知りたいときには、そのポケモンに十字ボタンでカーソルをあわせ、Aボタンを押し、さらに「ステイタスをみる」を選び、Aボタンを押してください。ともだちのポケモンの情報が知りたいときには、そのポケモンにカーソルをあわせ、Aボタンを押します。

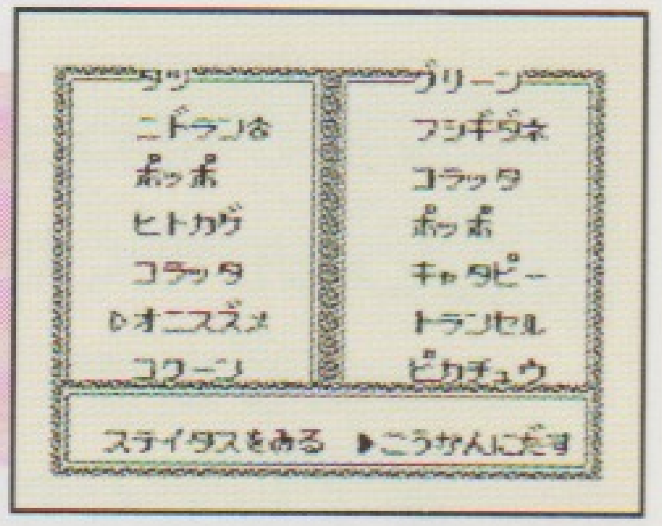




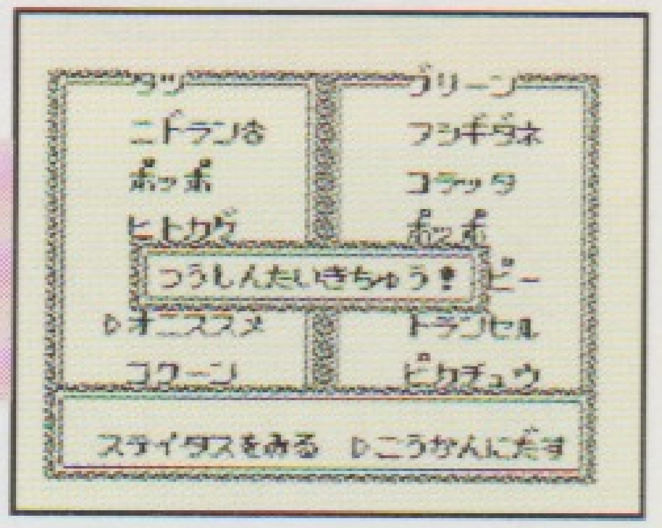
●交換をする

ポケモンの情報を見て、ともだちとの話し合いがまとまったら、いよいよ交換です。

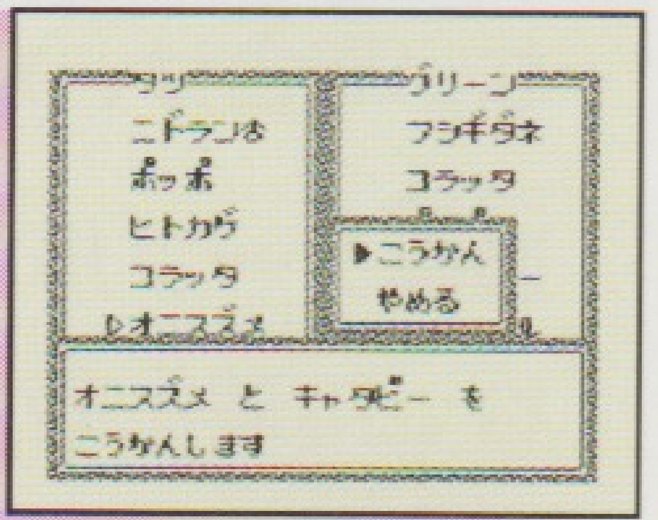
5 交換に出す自分のポケモンにカーソルをあわせ、Aボタンを押し、「こうかんにだす」を選びます。

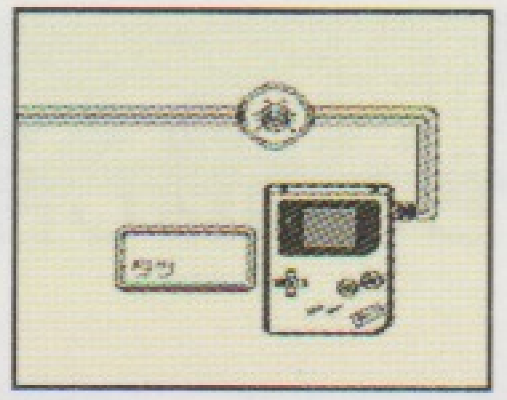


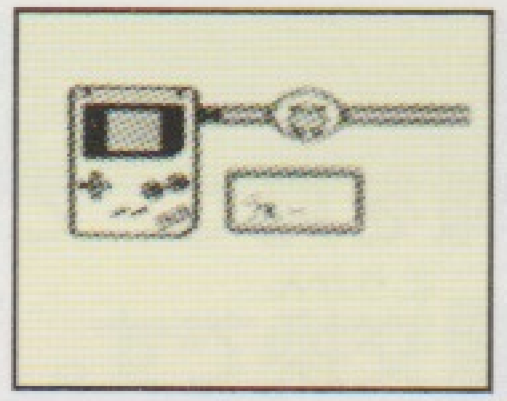
6 すると「つうしんたいきちゅう」と表示されます。



7 その後、○○○○(あなたのポケモン)と△△△△(ともだちのポケモン)を交換しますか、と聞かれます。「こうかん」を選ぶと、そのまま交換が行なわれます。
ともだちが選んだポケモンが気にいらなければ、キャンセルすることもできます。

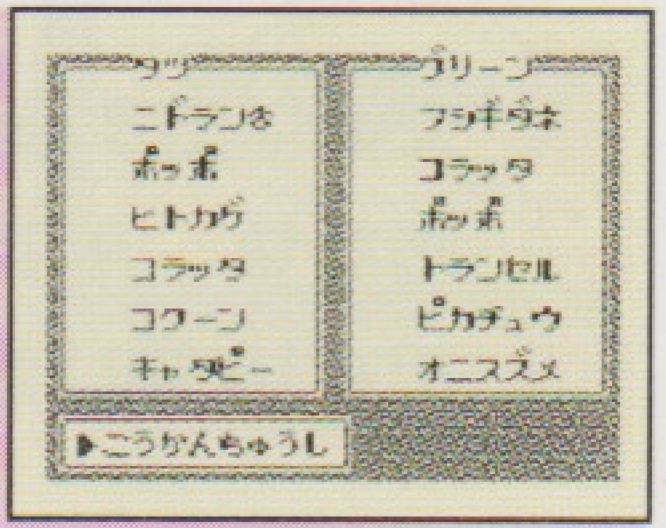






8

交換が終わったら、「こうかんちゅうし」を選んでください。トレードセンターへもどります。そこで本体の電源を切って終了してください。次にゲームをはじめるときには、取り替えたポケモンがセーブされています。



交換したポケモンは、通常のひとりで遊ぶゲームの仲間として、あつかうことができます。ただし、プレイヤーの持っているバッジがポケモンのレベルに見合わない場合は、ポケモンがいうことをきかなくなります。

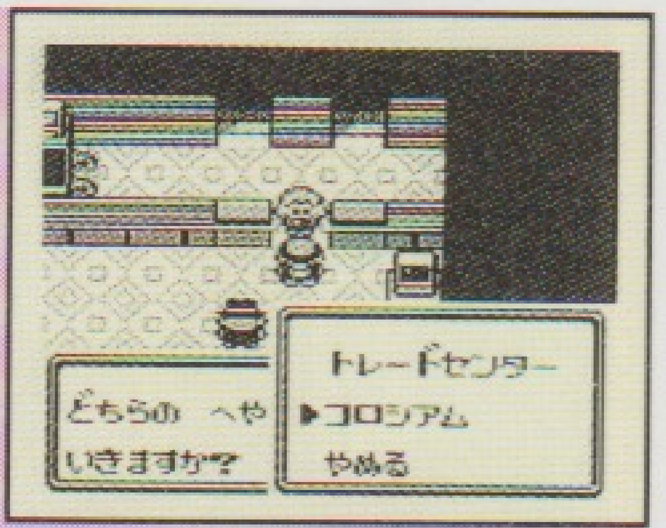
通信ケーブルでもらったポケモンは早く育ったり、変わった進化をするというウワサがありますので、どんどん交換してみましょう。

コロシアム(対戦する)

さて、ともだち同士、育てたポケモンを戦わせてみましょう!

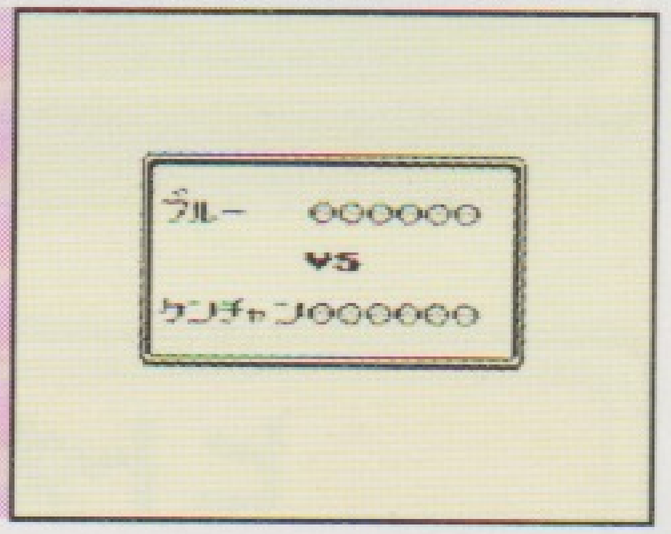
1

対戦する場合には「コロシアム」を選びAボタンを押してください。コロシアムの部屋へ案内されます。中央にあるテーブルにつき、Aボタンを押すと、戦闘に入ります。



2

戦闘に入る直前に、それぞれのプレーヤーが持っているポケモンの数が表示されます。また、勝敗が決まった後も、その結果が表示されます。



●戦闘のルール

たたかう:	通常の戦闘と同じように、ワザを選んで戦います。
ポケモン:	通常の戦闘と同じように、ポケモンを入れ替えることができます。
どうぐ:	「どうぐ」は使用することができません。
にげる:	「にげる」コマンドを押すと、負けになります。

最後にわしの図鑑をほんの少しだけ見せてやろう！きみの冒険の役に立てばいいのじゃが‥‥。

◆ヒトカゲ◆

とかげポケモン

たかさ　0.6m

おもさ　8.5kｇ

うまれたときから　しっぽに　ほのおがともっている。ほのおが　きえたとき　そのいのちは　おわるという

◆ゼニガメ◆

かめのこポケモン

たかさ　0.5m

おもさ　9.0kｇ

ながい　くびを　こうらのなかに　ひっこめるとき　いきおいよく　みずでっぽうを　はっしゃする。

◆フシギダネ◆

たねポケモン

たかさ　0.7m

おもさ　6.9kｇ

うまれたときから　せなかに　しょくぶつの　タネがあって　すこしづつ　おおきく　そだつ。

◆キャタピー◆

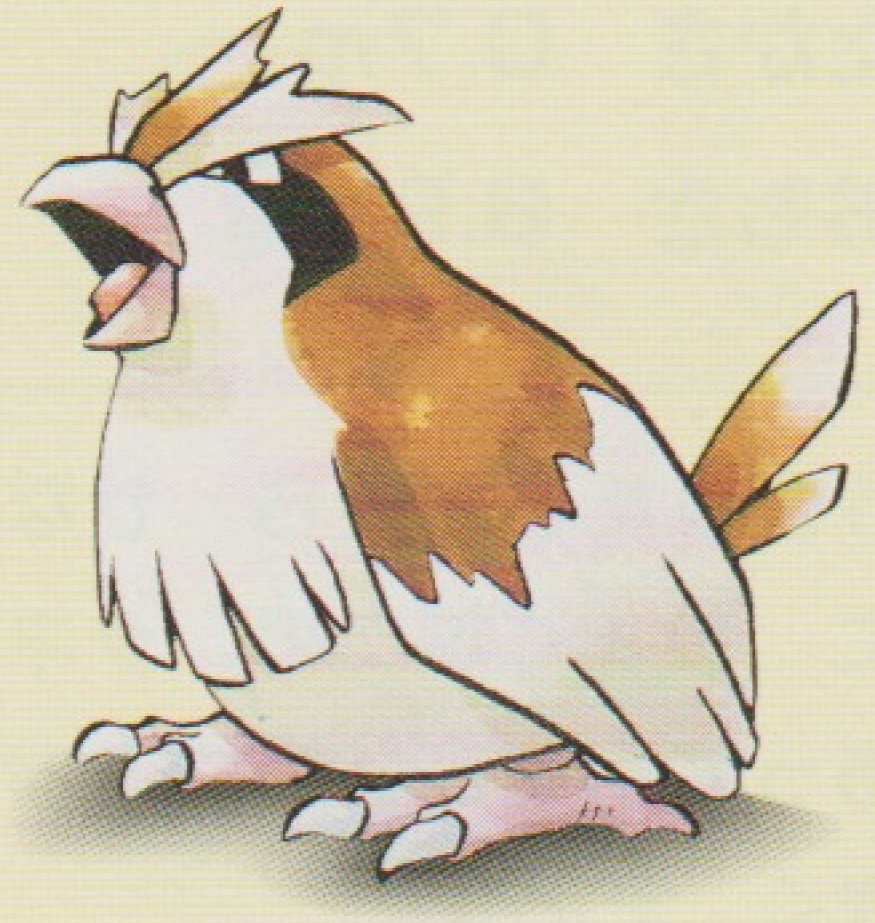
いもむしポケモン

たかさ　0.3m

おもさ　2.9kｇ

みどりの　ひふに　おおわれている。だっぴして　せいちょうすると　いとを　かけて　サナギに　かわる。

◆ポッポ◆



ことりポケモン

たかさ　0.3m

おもさ　1.8kｇ

たたかいは　すきではない。くさむらの　なかに　かくれて　ちいさい　むしなどを　とらえる。

◆コラッタ◆

ねずみポケモン

たかさ　0.3m

おもさ　3.5kｇ

キバは　ながくて　するどい。いっしょう　のびつづけるので　かたい　モノを　かじって　けずる。

◆アーボ◆

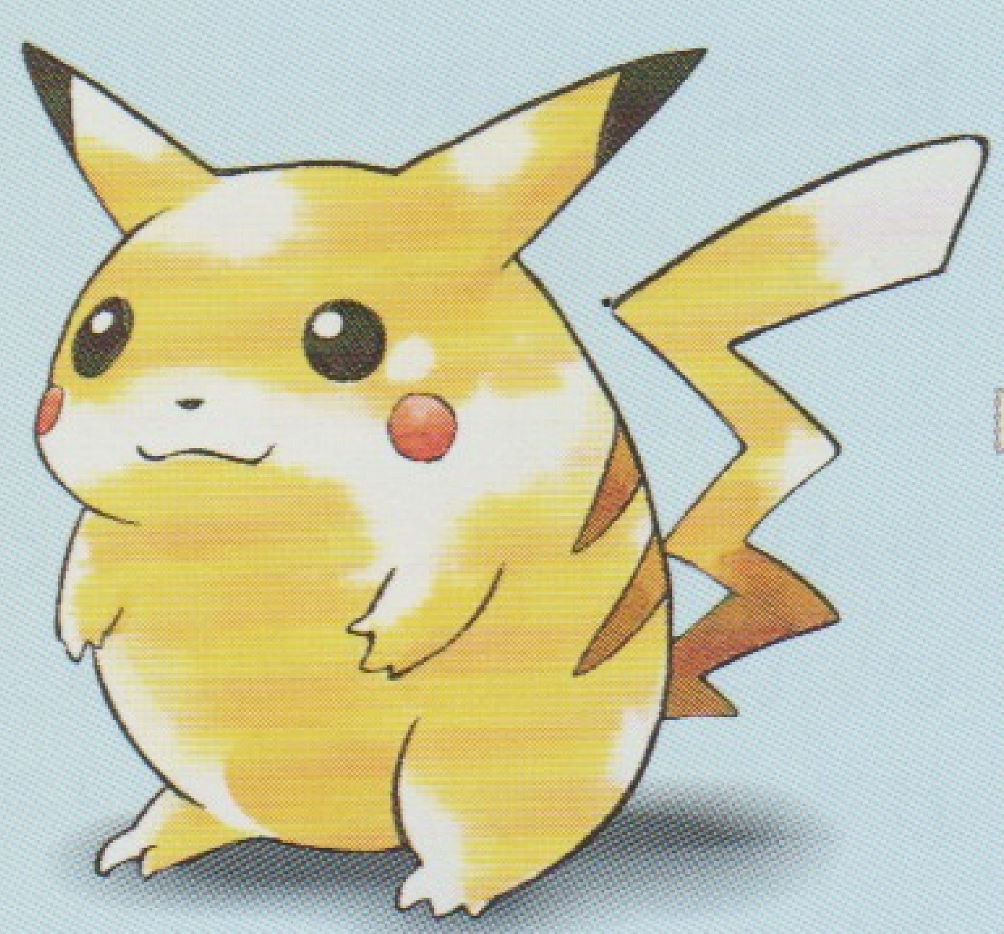
へびポケモン

たかさ　2.0m

おもさ　6.9kｇ

くさちなどに　おおく　せいそくする。したを　チロチロ　させて　まわりの　きけんを　かんじとる。

◆ピカチュウ◆



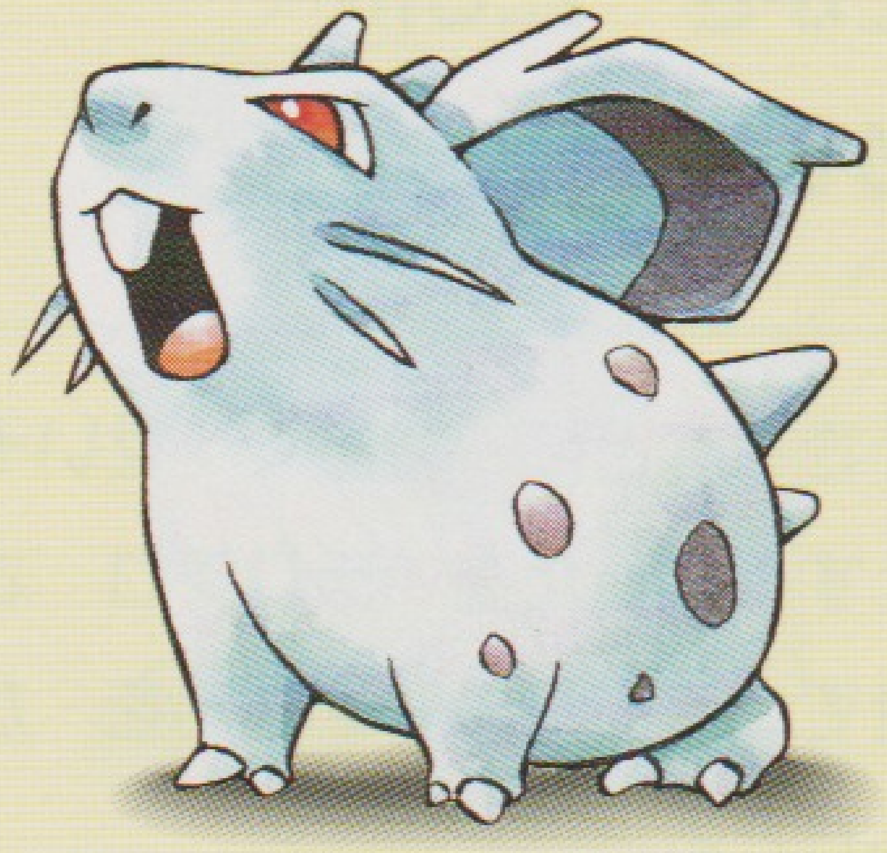
ねずみポケモン

たかさ　0.4m

おもさ　6.0kｇ

ほっぺたの　りょうがわに　ちいさい　でんきぶくろを　もっていて　ピンチのときに　ほうでんする。

◆ニドラン♀◆



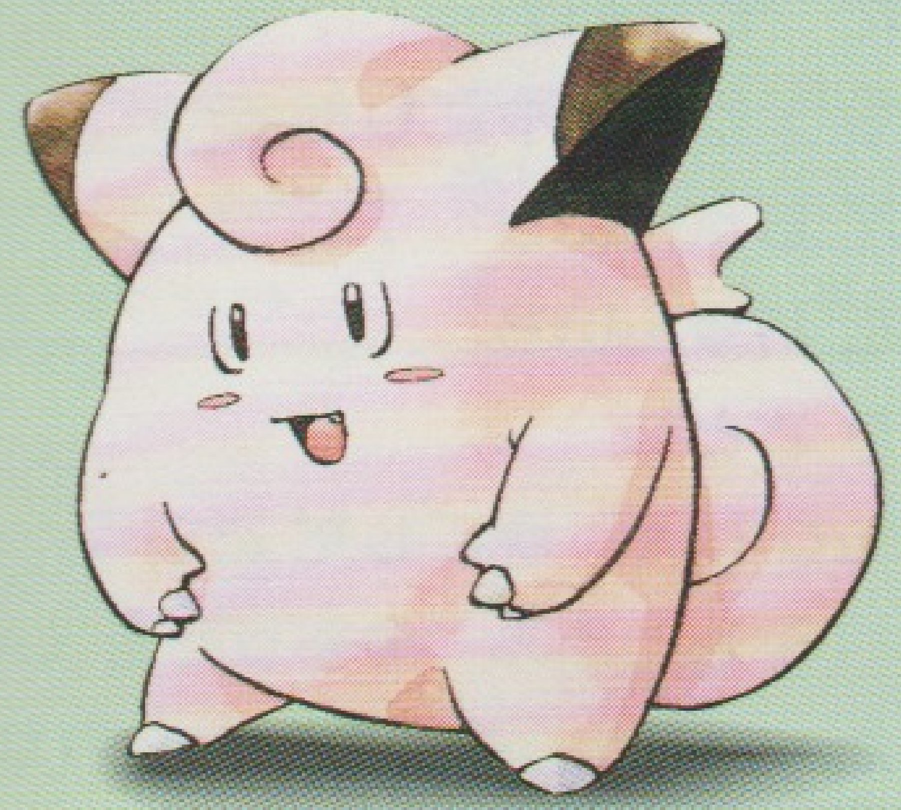
どくばりポケモン

たかさ　0.4m

おもさ　7.0kｇ

ちいさくても　どくばりの　いりょくは　きょうれつで　ちゅういが　ひつよう。　メスのほうが　つのが　ちいさい。

◆ピッピ◆



ようせいポケモン

たかさ　0.6m

おもさ　7.5kｇ

その　あいくるしいすがたから　ペットとしても　にんきが　たかい。　ただし　みつけるのは　むずかしい。

◆コクーン◆

さなぎポケモン

たかさ　0.6m

おもさ　10.0kｇ

おとなの　からだを　つくるための　いちじてきな　じょうたい。じぶんでは　ほとんど　うごけない。

スタッフリスト

◆ディレクター◆	◆たじり さとし
◆プログラム◆	◆おおた たけのり ◆もりもと しげき ◆わたなべ てつや ◆ますだ じゅんいち ◆たまだ そうすけ
◆キャラクターデザイン◆	◆すぎもり けん ◆にしだ あつこ
◆おんがく◆	◆ますだ じゅんいち
◆サウンドエフェクト◆	◆ますだ じゅんいち
◆ゲームデザイン◆	◆たじり さとし
◆モンスターデザイン◆	◆すぎもり けん ◆にしだ あつこ ◆ふじわら もとふみ ◆もりもと しげき ◆おおた さとし ◆よしかわ れな
◆シナリオ◆	◆たじり さとし ◆たにぐち りょうすけ ◆ののむら ふみひろ ◆じんない ひろゆき
◆パラメータせってい◆	◆にしの こうじ ◆なかむら たけお
◆マップデザイン◆	◆たじり さとし ◆にしの こうじ ◆まつしま けんじ ◆ののむら ふみひろ ◆たにぐち りょうすけ
◆デバッグプレイ◆	◆かけい あきよし ◆つちや かづき ◆なかむら たけお ◆ゆだ まさみつ
◆スペシャルサンクス◆	◆ひしだ たつや ◆さかい やすひろ ◆やまぐち わたる ◆やまもと かずゆき ◆とみさわ あきひと ◆かわもと ひろし ◆おおた ともみち
◆プロデューサー◆	◆みやもと しげる ◆かわぐち たかし ◆いしはら つねかず
◆エグゼクティブプロデューサー◆	◆やまうち ひろし

©1995,1996 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

NO RESALE

このマークは、無承諾でのゲームソフトの中古販売を禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

京都（本社）：京都市東山区福稲上高松町60番地 〒605-8660 TEL.(075)541-6113

東京サービスセンター：東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041 TEL.(03)3254-1647

大阪サービスセンター：大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074 TEL.(06)376-5970

名古屋サービスセンター：名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041 TEL.(052)571-2506

岡山サービスセンター：岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026 TEL.(086)252-2038

札幌サービスセンター：札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009 TEL.(011)612-6930

●電話受付時間：月～金 AM9～PM5（土、日、祝日、会社特休日を除く）

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

981109

禁無断転載

POCKET MONSTERS

任天堂株式会社

〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

PRINTED IN JAPAN